

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, guru mempunyai peranan yang penting. Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sangat luas. Selain sebagai pengajar, guru dituntut berlaku sebagai pembimbing dan pendidik siswa. Proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada siswa dimana siswa terlibat secara langsung untuk menggali pengetahuan baru. Untuk itu diperlukan suatu variasi model pembelajaran yang sesuai agar siswa merasa nyaman untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang kreatif, penentuan metode yang akan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan sangat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung.

Dari hasil observasi di kelas XI OB SMK Harapan Kartasura berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 36 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan di peroleh data kemampuan kreativitas yang rendah. Siswa kelas XI OB belum dapat memaksimalkan kemampuan kreativitas mereka. Hasil kreativitas siswa dalam rasa ingin tahu terhadap suatu masalah sebanyak 12 siswa (31,59%), keterampilan siswa dalam menentukan solusi dan menuliskan jawaban dari permasalahan sebanyak 9 siswa (23,68%), dan keterampilan siswa dalam menentukan kesimpulan sebanyak 7 siswa (18,42%).

Bervariasinya kemampuan kreativitas siswa diatas disebabkan oleh beberapa faktor. Akar penyebab bervariasinya kemampuan kreativitas siswa bisa bersumber dari

guru, siswa, dan lingkungan. Akar penyebab dari guru yaitu guru belum menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran yang dilakukan. Pada umumnya guru hanya menggunakan cara-cara konvensional saja, sehingga kemampuan pemecahan masalah secara matematis siswa rendah. Hal ini membuat siswa malas untuk mengimplikasikan ide, gagasan dan pemikiran, mereka hanya berkeinginan untuk mendapatkan jawaban yang benar tanpa mengetahui secara runtut pengerjaan soal secara matematis.

Beberapa alternatif telah dilakukan, akan tetapi belum berhasil. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa belum ada hasil yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena guru tidak melakukan penelitian secara langsung kepada siswa pada saat pembelajaran.

Berdasarkan faktor – faktor yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penyebab paling dominan yaitu guru kurang memanfaatkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Jadi, alternatif yang bisa ditawarkan yaitu strategi *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Slavin (2011, 143) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu: 1) penyajian kelas (*class precentation*), 2) belajar dalam kelompok (*teams*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dengan melihat latar belakang masalah tersebut, peneliti terdorong untuk meneliti masalah tersebut di atas dengan mengambil judul “Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Strategi *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) bagi Siswa Kelas XI OB Semester Genap SMK Harapan Kartasura Tahun Pelajaran 2013/2014.”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut : Adakah peningkatan kreativitas siswa melalui strategi *Cooperative tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI OB semester genap SMK Harapan Kartasura tahun 2013/2014 ?

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan umum

Tujuan penelitian ini secara umum untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI OB semester genap SMK Harapan Kartasura tahun 2013/2014

2. Tujuan khusus

Secara khusus penelitian ini ditujukan untuk mendiskripsikan peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika bagi siswa kelas XI OB semester genap SMK Harapan Kartasura tahun 2013/2014 melalui strategi *cooperative tipe teams games tournament* (TGT).

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini memberikan sumbangan ilmu pengetahuan baru tentang kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi *Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, dan sekolah.

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan para siswa untuk memperbaiki kualitas belajar matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan para guru untuk memperbaiki kualitas layanan bimbingan pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah untuk memperbaiki kualitas layanan pembinaan profesionalisme guru.

E. Definisi Istilah

1. Kreativitas siswa

Kreativitas siswa merupakan proses berfikir dimana siswa berusaha untuk menemukan berbagai masalah, gagasan atau ide, menemukan hubungan antar konsep yang diperlukan dalam memecahkan masalah dan menemukan berbagai metode atau cara dalam memecahkan masalah untuk menghasilkan produk berupa penyelesaian masalah.

Kreativitas siswa dapat diamati melalui indikator : 1) adanya rasa ingin tahu siswa terhadap suatu masalah, , 2) keterampilan siswa dalam menentukan solusi dan menuliskan jawaban dari permasalahan, dan 3) keterampilan siswa dalam menentukan kesimpulan.

2. Strategi Cooperative tipe Teams Games Tournament (TGT)

a. Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*)

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Hamruni (2011, 121).

b. Teams Games Tornment (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.